Nr. 68

Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.50
Frankreich F 15.00 / Italien L 4500 /
Niederlande f 4.60 / Spanien P 400

DM 3,50

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

Das lustige Magazin für Kinder

Die Schlümpfe zu gewinnen:
Hier gibt's 30 Schüler-Kalender

Neues vom Naturschlumpf:

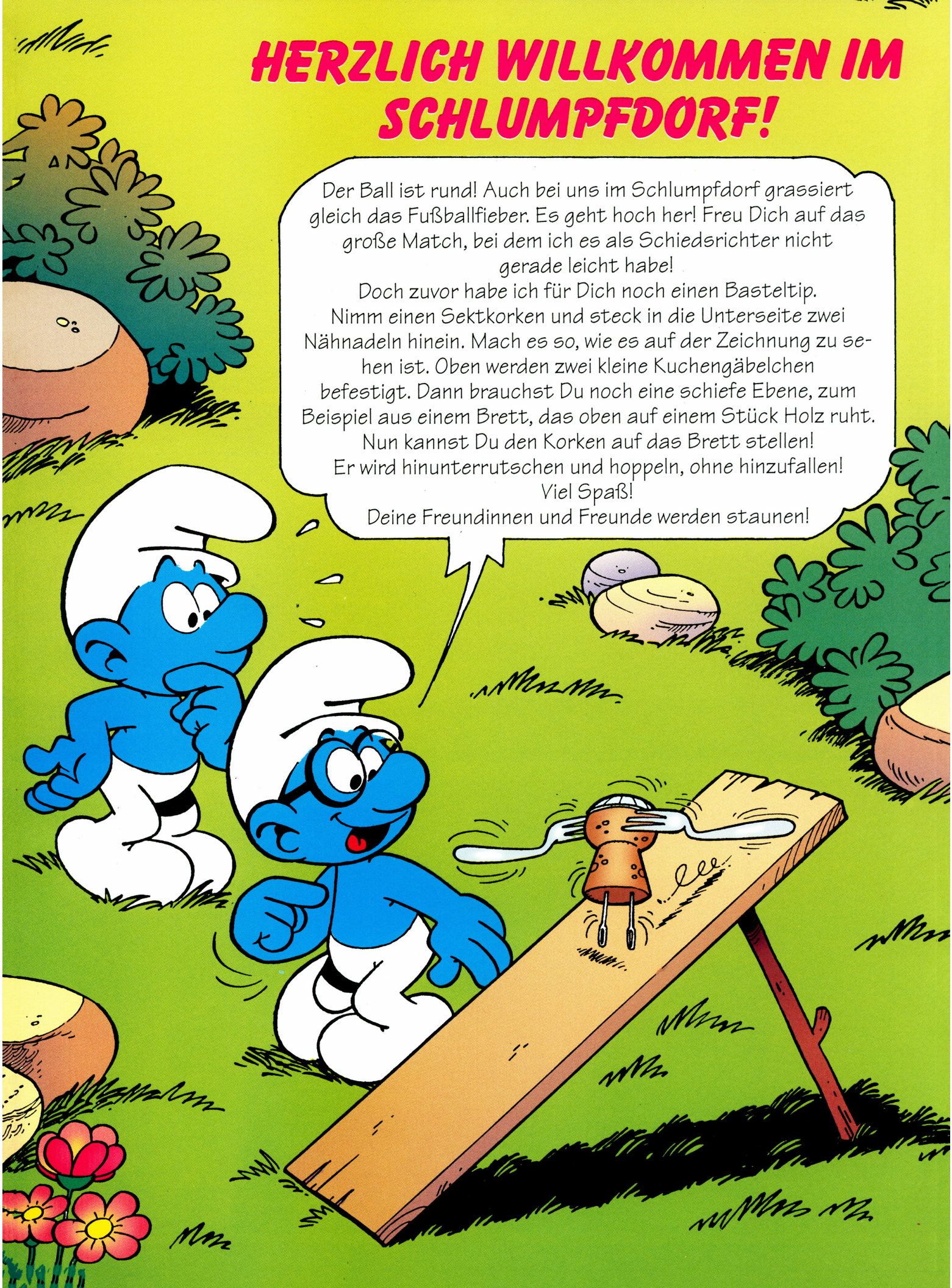
Truthühner

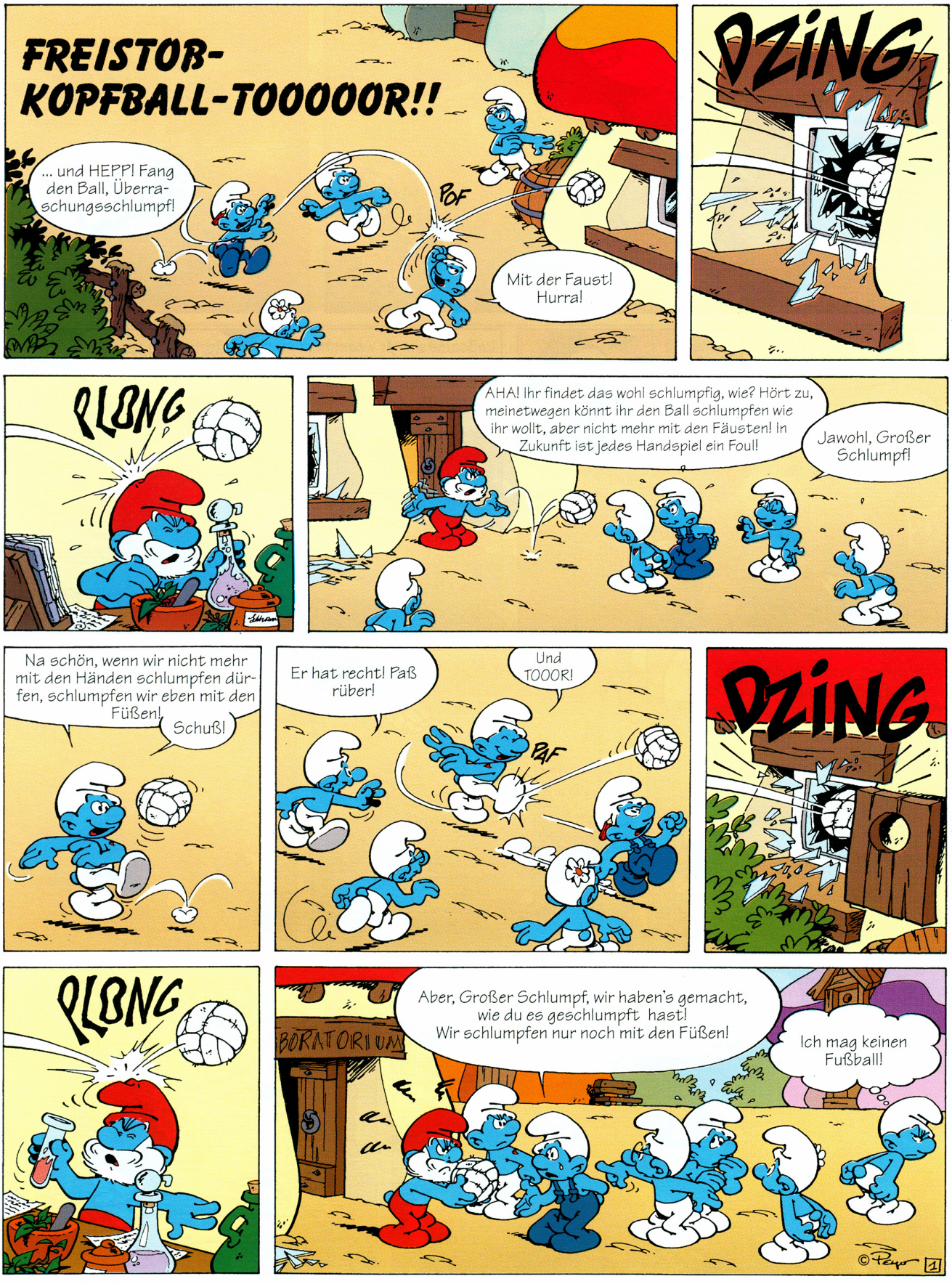
die Lieblingsvögel der Indianer

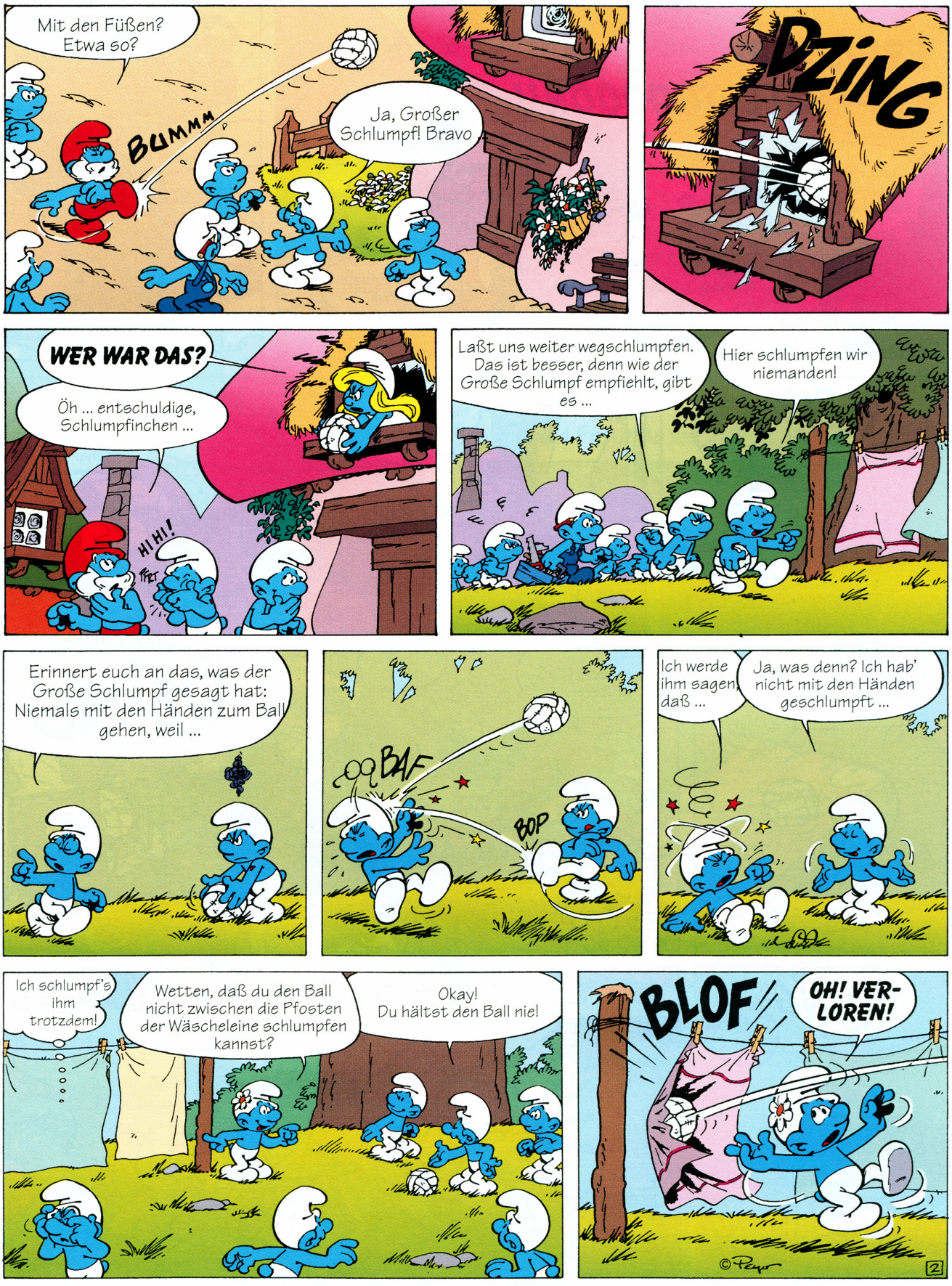
Freistoß - Fußball - TOOOOOR!
... und Schlumpfinchen rastet aus

Jeden Monat NEU!

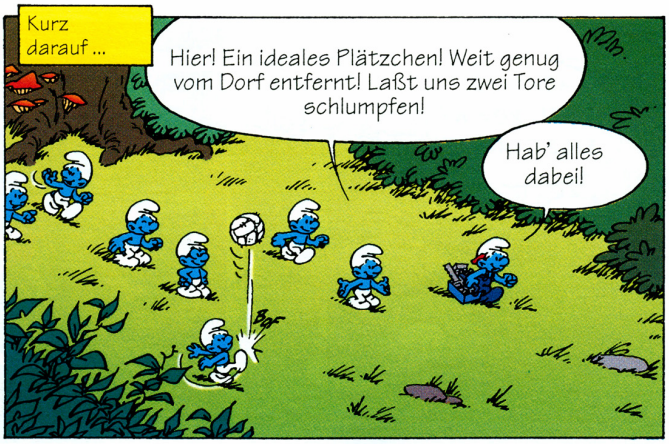
HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!




FREISTOß-KOPFBALL-TOOOOOR!!
... und HEPP! Fang den Ball, Überraschungsschlumpf!
PÖF
Mit der Faust! Hurra!
DZING
PLONG
AHA! Ihr findet das wohl schlumpfig, wie? Hört zu, meinetwegen könnt ihr den Ball schlumpfen wie ihr wollt, aber nicht mehr mit den Fäusten! In Zukunft ist jedes Handspiel ein Foul!
Jawohl, Großer Schlumpf!
Na schön, wenn wir nicht mehr mit den Händen schlumpfen dürfen, schlumpfen wir eben mit den Füßen!
Schuß!
Er hat recht! Paß rüber!
Und TOOOR!
PAF
DZING
PLONG
BORATORIUM
Aber, Großer Schlumpf, wir haben's gemacht, wie du es geschlumpft hast! Wir schlumpfen nur noch mit den Füßen!
Ich mag keinen Fußball!
©Peyo


Mit den Füßen? Etwa so?
BUMMM
Ja, Großer Schlumpf! Bravo
DZING
WER WAR DAS?
Öh ... entschuldige, Schlumpfinchen ...
HI HI!
Laßt uns weiter wegschlumpfen. Das ist besser, denn wie der Große Schlumpf empfiehlt, gibt es ...
Hier schlumpfen wir niemanden!
Erinnert euch an das, was der Große Schlumpf gesagt hat: Niemals mit den Händen zum Ball gehen, weil ...
BAF
BOP
Ich werde ihm sagen, daß ...
Ja, was denn? Ich hab' nicht mit den Händen geschlumpft ...
Ich schlumpf's ihm trotzdem!
Wetten, daß du den Ball nicht zwischen die Pfosten der Wäscheleine schlumpfen kannst?
Okay! Du hältst den Ball nie!
BLOF
OH! VER-LOREN!
©Peyo
2

Meine Wäsche! Ojeeee! Ihr habt alles wieder schmutzig gemacht! Was schlumpft ihr euch eigentlich dabei?
Öh ... der Ball ist rund und ...

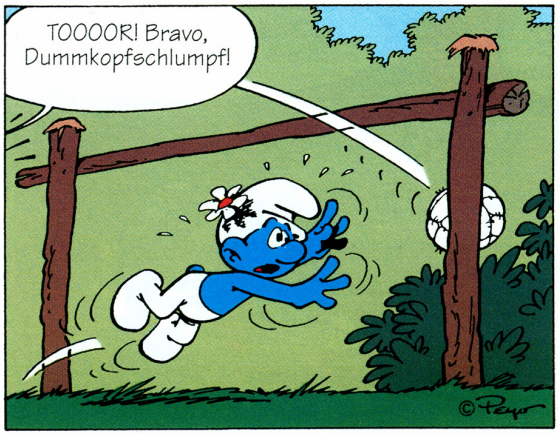

Kurz darauf ...
Hier! Ein ideales Plätzchen! Weit genug vom Dorf entfernt! Laßt uns zwei Tore schlumpfen!
Hab' alles dabei!

Fertig! Morgen schlumpfen wir noch Bänke und Tribünen!
Supergut, Bastelschlumpf!
Paßt auf! Wir schlumpfen jetzt ein Fußballmatch! Ihr da spielt mit dem Bastelschlumpf, und die anderen schlumpfen mit mir!
Gute Idee!
BING BING BING

Ich darf wirklich mitschlumpfen?
Ja, Dummkopfschlumpf! Aber denk daran: Nie mit der Hand zum Ball!

Schlumpft denn da niemand in der Verteidigung?
Hier! Für dich, Dummkopfschlumpf!
Ojeoje! Wie war das noch? Ist es verboten, mit den Händen zu spielen oder mit den Füßen?
POFF

Dann schlumpf' ich eben mit dem Kopf!
POING


TOOOOR! Bravo, Dummkopfschlumpf!
© Peyo

Jetzt gleich' ich aus! Hahaha!
OH!
3

ACHTUNG! JETZT KOMMT EINE GRANATE!
BOF
BAF
BOP
Dummkopfschlumpf ... NEINNNN!
Das sag' ich dem Großen Schlumpf!
TOOOR!
HURRA!
Dummkopf-schlumpf, mit wem spielst du?
Öh ... mit den Schlümpfen!
Morgen wiederholen wir das Match. Wir sollten dabei unterschiedliche Farben tragen - damit sich der Dummkopfschlumpf nicht mehr vertut!
HAHA
Am nächsten Morgen ...
TAM TARAMM TAMTAM
Bekanntmachung! Am heutigen Nachmittag findet auf der Lichtung ein großes Fußballmatch statt: Gelb gegen Rot! Schlumpft zahlreich!
Sieht so aus, als hätten sie einen Platz geschlumpft!
Sie gehen mir mit ihrem Fußball auf die Nerven!
Ich bin für die Roten!
Ist ja super-schlumpfig!
Ein Fußball-match?
Und ich für die Gelben!
Schlumpfinchen! Möchtest du unsere Schlachten-bummlerin sein?
Schlachten-bummlerin? Ich?
DIE GELBEN VOR! NOCH EIN TOR!
Du bist großartig, Schlumpfinchen!
Nun, Fröstelschlumpf, welchen möchtest du: den roten oder den gelben?
Beide!
©Peyo
4

Drängel nicht so!
Jeder bekommt einen Platz! Vorwärts!
SCHLÜMPFE STADION
EINGANG
Was schlumpfen die da drin?
Ah, Großer Schlumpf! Wir haben dich schon gesucht!
Du bekommst einen Logenplatz auf der Ehrentribüne!
Das ist aber nett!

WE ARE THE CHAMPIONS ...
SCHLUMPFT EURE WETTEN!
Die Besseren mögen gewinnen!
Du bist für die Roten?
Nein, ich bin gegen die Gelben!
ZIEHT DEN GELBEN DIE SCHLUMPF-HOSEN AUS ...
Ich mag keine Roten!
Noch ein Tor! Noch ein Tor!

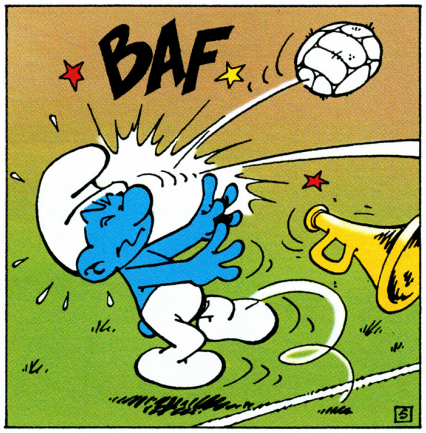
Und vergeßt nicht: Ich bin fair, aber knallhart!

TRIIIILLL!!!

NUN SCHIESS DOCH ... JAAAAA!
ABER AUFS TOR! GUT SO! WEITERMACHEN!

Noch ist es Zeit, Wetten abzuschließen! Wer möchte?
Ich setze auf Rot!
Ich auch!

Da - der Überraschungsschlumpf fängt den Ball ab - jetzt dribbelt er geschickt um den Bastelschlumpf herum - er könnte flanken - oder schießt er selbst aufs Tor - er nimmt Maß - und ...
©Peyo


BAF

EINWURF!
DER BALL IST IM AUS ...
TRIIII

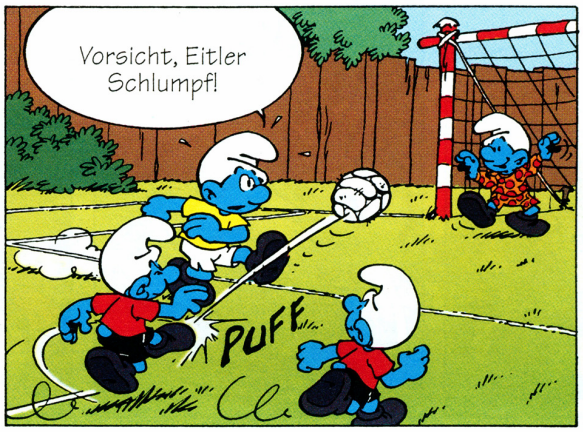
Für dich, Dummkopfschlumpf!
ÖH ...
BOP

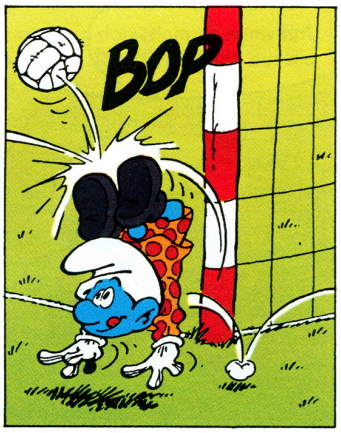
Ich hab' ihn!
FOUL! Das ist eindeutiges Handspiel! Also: FREISTOSS!
TRIIIIII

Was mischst du dich da ein?
Aber ich bin der Schiedsrichter ... AUA!
BAF

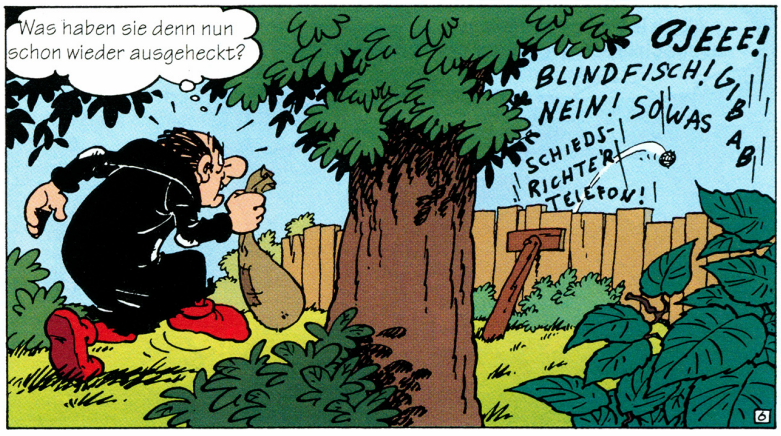
ROTE KARTE FÜR DEN BASTELSCHLUMPF!

BUUUUUH BUUUHHH!
SCHIEBUNG!
SCHLUMPF DIR MAL 'NE BRILLE!


Vorsicht, Eitler Schlumpf!
PUFF


BOP

SCHAU DIR DAS AN! NOCH EIN TOR!
TRIIIIIIII...
Was hören meine entzückten Öhrchen? DIE SCHLÜMPFE!
© Peyo


Was haben sie denn nun schon wieder ausgeheckt?
OJEEE! BLINDFISCH! G/B
NEIN! SO WAS A/B
SCHIEDS-RICHTER-TELEFON!
6

KUCKUCK!
GURGELHALS!
?
!
?
SCHLUMPFT EUCH IN SICHERHEIT!
Jetzt beruhigt euch! Nur keine Panik!
BROM BOLOM BOLOM
UHAAAA!
HILFEEEE!
HARHARHAR! HAB' ICH EUCH ENDLICH, IHR ZWERGE!
ZU HILFE!
Warte nur auf meine Granate!
POFF
POP
AUAAA!
Das wirst du mir büßen, du Knirps!
Tut mir leid, aber ich wollte doch nur schlumpfen, um den Topf zu gewinnen!
Den Topf? Was für einen Topf?
Den Topf, in dem die Wettgelder schlumpfen, die alle auf die siegreiche Mannschaft gesetzt haben!
Dieser Topf interessiert mich! Aber wir ändern die Regeln! Wir zwei spielen allein gegeneinander. Gewinne ich, bekomme ich den Topf! Schießt du auch nur ein Tor, lasse ich deine Freunde frei! Einverstanden?
Ein-verstanden!
HILFE
SCHLUMPF MICH RAUS
LUFT!

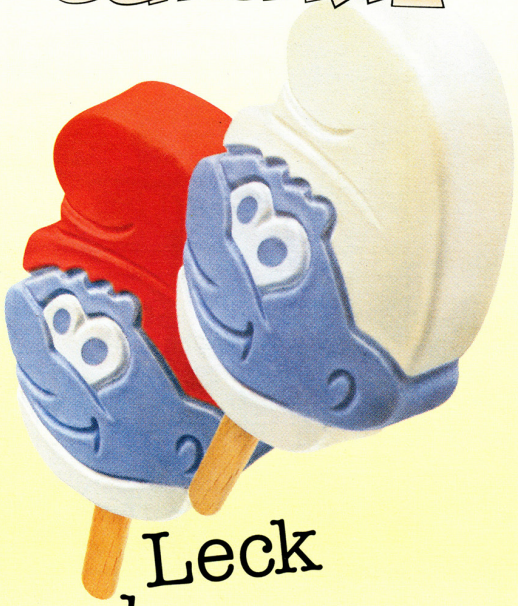
©Peyo

Hör gut zu, kleiner Maulwurf! Du mußt mir einen Gefallen tun!
?
Wer fängt an? Hihihihi!
OH!
Haha! Es klappt!
BRUMPF
Schlumpft euch alle einen Ball! Wir schlumpfen ein Torschützenfest!
FERTIG?
NEIN!
AUAAA!
UFF!
MOP BOP PIF PAF BOF
Du hast verloren, Gurgelhals! Aber wir teilen den Topf mit dir!
Der Wetteinsatz war je ein Sarseparillenblatt! Ich hoffe, du magst Sarseparille!
HIHIHI HAHA
!
HATSCHIIII! Ich bin allergisch gegen Sarseparille! Ihr vermaledeiten Schlümpfe ...
HATSCHIIII!
Später ...
Ich spiele lieber Fußball, Großer Schlumpf!
Kann ich verstehen, aber ich wette, daß Gurgelhals die ganze Gegend nach uns absucht! Nimm deinen Schläger und schlumpf mir den Ball zu! Das ist weniger gefährlich ...
PLOP
DZING
©Peyo
ENDE

Schlumpfen ist cool!

Schöller

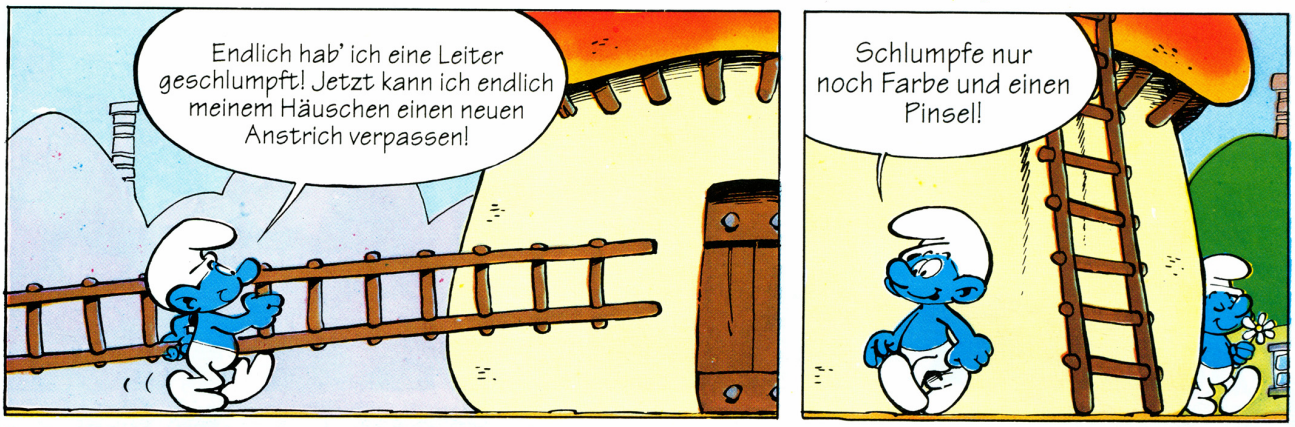
SCHLÜMPFE

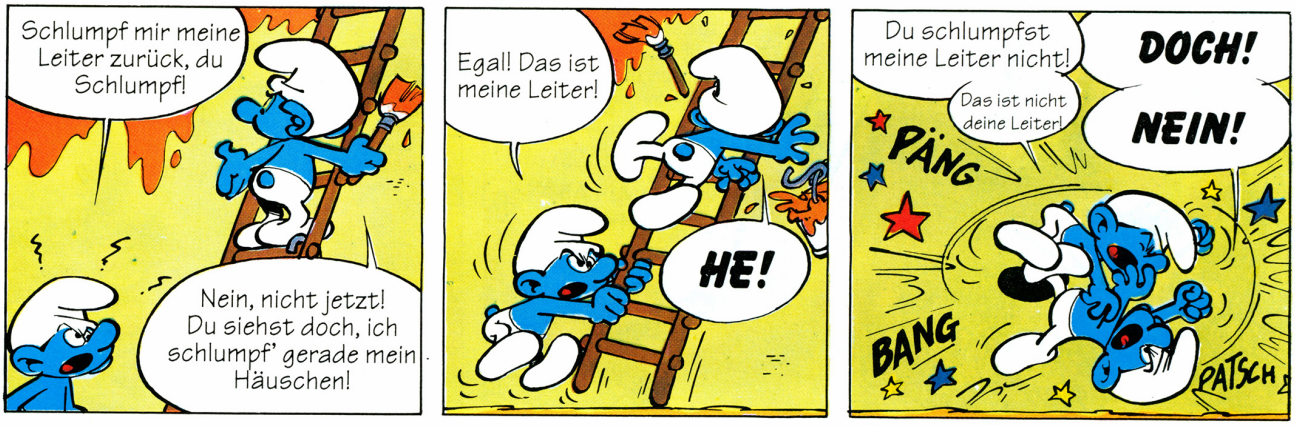


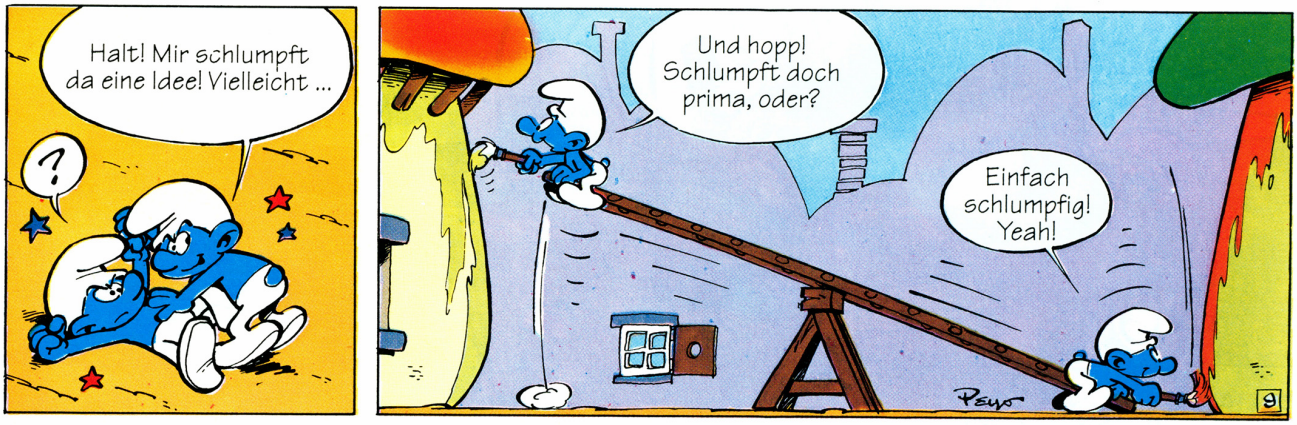
Leck los.

© Peyo -1995 I.M.P.S. (BRÜSSEL); Lizenz durch:
AT&TV MERCHANDISING CONCEPTS GMBH, Osterwaldstr. 39, 80805 München

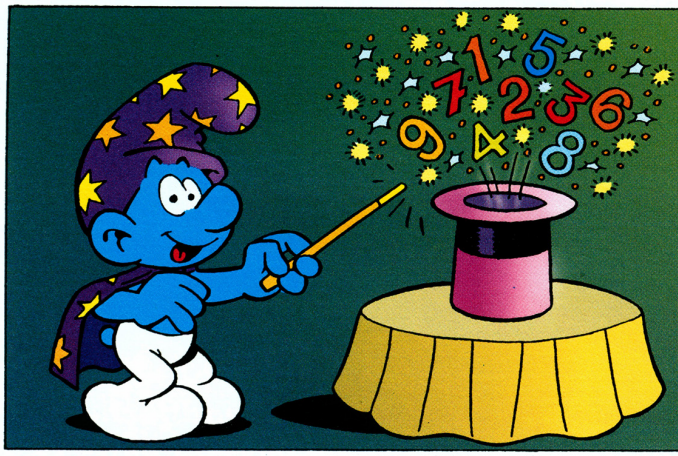
SCHLUMPFEREIEN





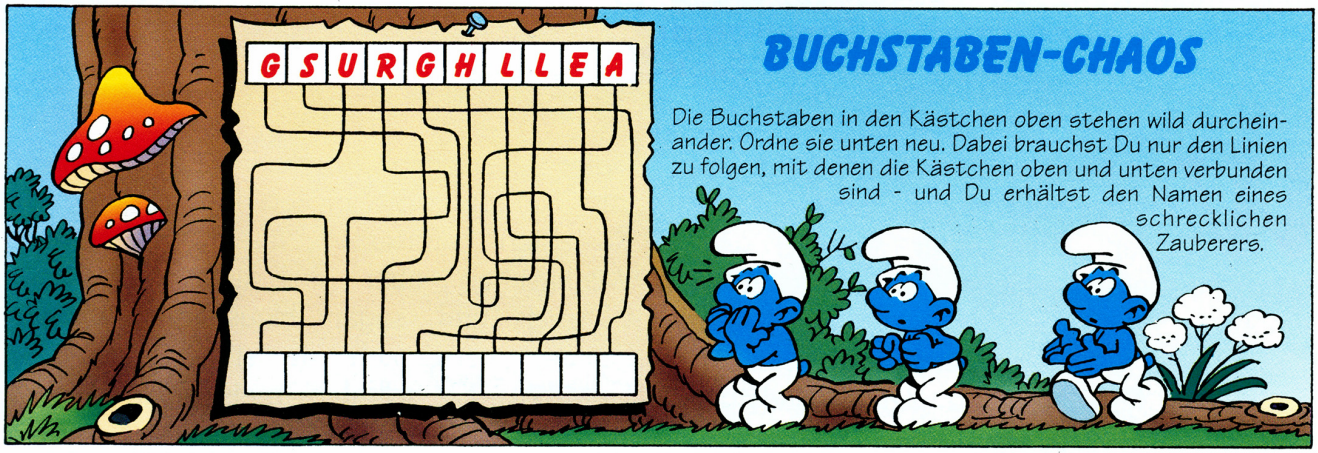


RATEN MIT DEN SCHLÜMPFEN



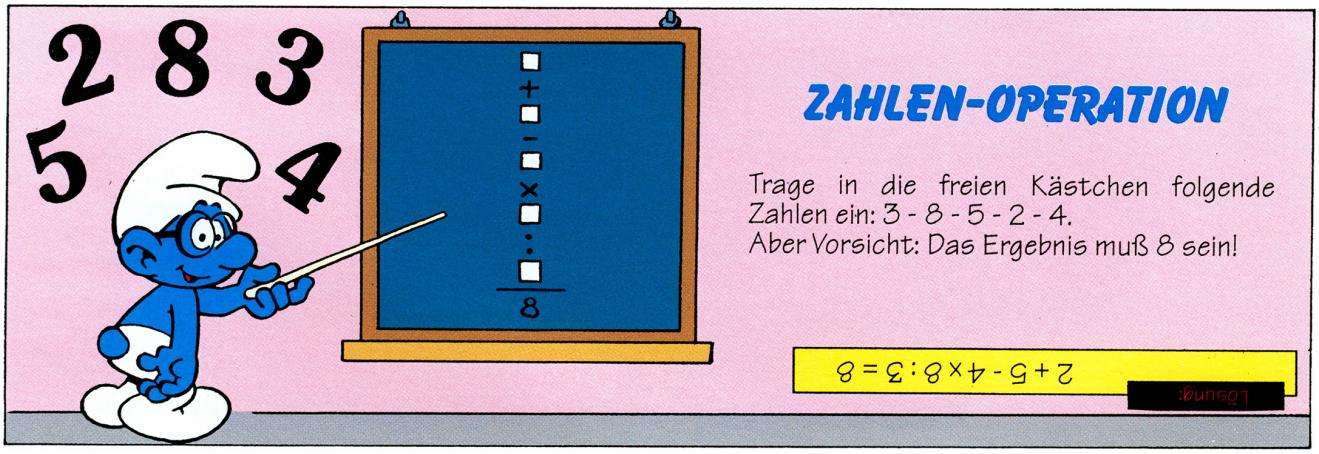
DIE MAGIE DER ZAHLEN

Wähle eine Zahl von 1 bis 9. Addiere sie mit der gleichen Zahl. Zu dieser Summe zählst Du noch einmal 10 hinzu und teilst alles durch 2. Ziehe vom Ergebnis die Zahl, die Du zu Beginn ausgewählt hast, ab. und Du bekommst als Ergebnis immer die Zahl 5.



BUCHSTABEN-CHAOS

Die Buchstaben in den Kästchen oben stehen wild durcheinander. Ordne sie unten neu. Dabei brauchst Du nur den Linien zu folgen, mit denen die Kästchen oben und unten verbunden sind - und Du erhältst den Namen eines schrecklichen Zauberers.



ZAHLEN-OPERATION

Trage in die freien Kästchen folgende Zahlen ein: 3 - 8 - 5 - 2 - 4.
Aber Vorsicht: Das Ergebnis muß 8 sein!

Lösung:
2 + 5 - 4 × 8 : 3 = 8

WER IST WER?

Der Feinschmeckerschlumpf steht zwischen dem Musikschlumpf und dem Überraschungsschlumpf. Vom Betrachter aus befindet sich der Bastelschlumpf links vom Muskelschlumpf und rechts vom Überraschungsschlumpf. Weißt Du nun, unter welcher Zahl welcher Schlumpf gezeichnet ist?

PJ 12

Lösung:
1) Musikschlumpf, 2) Feinschmeckerschlumpf,
3) Überraschungsschlumpf, 4) Bastelschlumpf,
5) Muskelschlumpf

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Die Lieblingsvögel der Indianer

Vier in allen Farben glitzernde Glasperlen lagen auf der offenen Handfläche des spanischen Eroberers Pedro Nino. Für die Indianer im Mexiko des Jahres 1499 waren diese einfachen Perlen genauso faszinierend wie für uns seltene Edelsteine.

"Was willst du dafür haben?" fragte ein Indianer und zeigte dabei auf die Perlen. Statt einer Antwort wies Nino auf einen stattlichen Vogel mit einem schönen gebogenen Hals und einem vielfarbigen Gefieder. Der Vogel war ein Truthahn, damals neben dem Hund das einzige Haustier bei den Indianern. Truthühner waren Opfer- und Schlachttiere.

Die Indianer waren mit dem Preis einverstanden, und so kaufte Nino mehrere Puten für je vier Glasperlen. Nach spanischer Überlieferung war Nino der erste Europäer, der Truthühner entdeckte. Nino verfrachtete sie auf sein Schiff und brachte sie in seine Heimat.

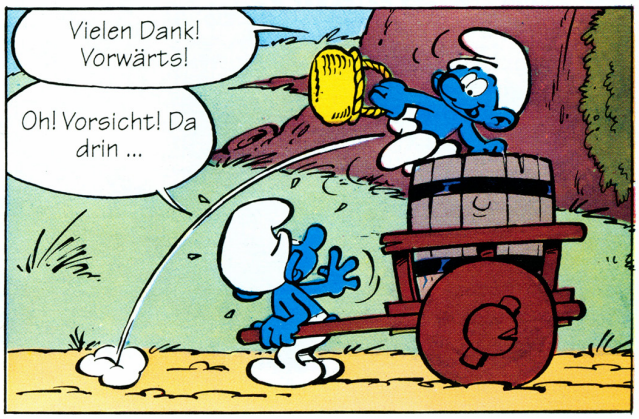
In Europa waren die Truthühner eine Sensation. Bei einer Körperlänge bis zu 125 cm und einem Gewicht von bis zu 18 kg ist der Puter der schwerste Hühnervogel überhaupt. Wissenschaftler unterscheiden zwei Arten von Truthühnern. Die Puten in Europa stammen alle von Truthühnern ab, die mit sieben Unterarten Zentralamerika und den Süden Nordamerikas bewohnten. Das kleinere und heller gefiederte Pfauentruthuhn wurde erst 1920 in Honduras entdeckt.

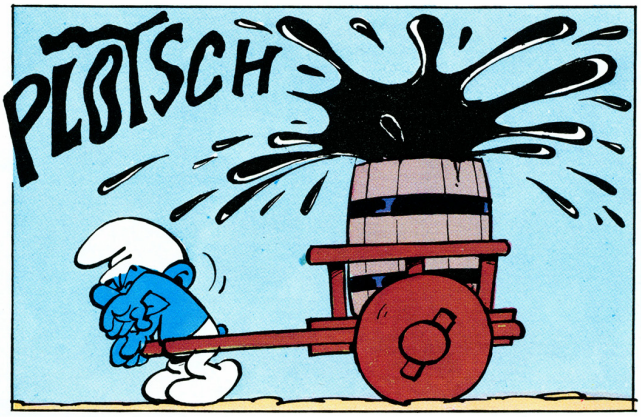
Truthühner sind Waldvögel, die lieber laufen als fliegen. Am Erdboden finden sie ihre Nahrung. Sie picken Eicheln auf und Kastanien, futtern Nüsse, Erdbeeren, Wildkirschen, aber auch kleine Insekten, Würmer und sogar Heuschrecken. Vor Feinden verstecken sie sich in dichtem Unterholz. Sie schlafen, meist zu mehreren, auf Ästen in Bäumen.

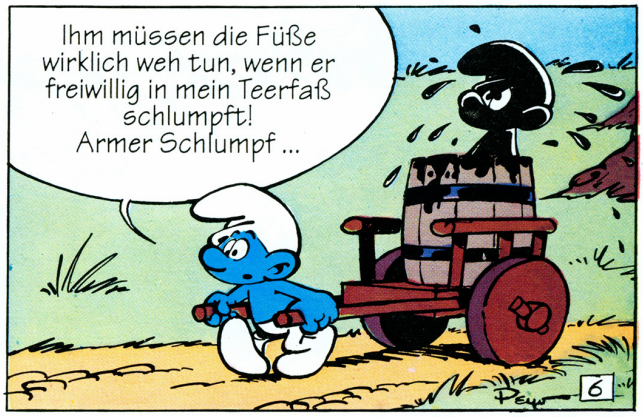
Für die Indianer Nordamerikas waren die Truthühner nicht nur als Opfer- und Schlachttiere sehr wichtig. Sie trugen Putenfedern an ihrer Kleidung und als Kopfschmuck, versahen ihre Pfeile mit Spitzen aus den scharfen Truthahnsporen und die Pfeilenden mit steifen Flügelfedern. Auch die ersten europäischen Siedler, die 1620 mit der "Mayflower" nach Nordamerika kamen, verdanken den Truthühnern ihr Überleben. Zur Erinnerung an diese Zeit kommt in den USA noch heute zum Erntedankfest fast immer ein Truthahn auf den Tisch.

In Europa galten die Truthühner lange Zeit als Delikatesse, die nur zu Festtagen wie Weihnachten auf den Speisenzettel kamen. Das ist inzwischen anders. So steht die größte Truthahnfarm der Welt nicht in den USA, sondern in Great Witchingham, Norfolk (England). 2600 Mitarbeiter kümmern sich hier um neun Millionen Truthühner.

SCHLUMPFEREIEN







Toffifee verlost 22 Speed-Gocarts:

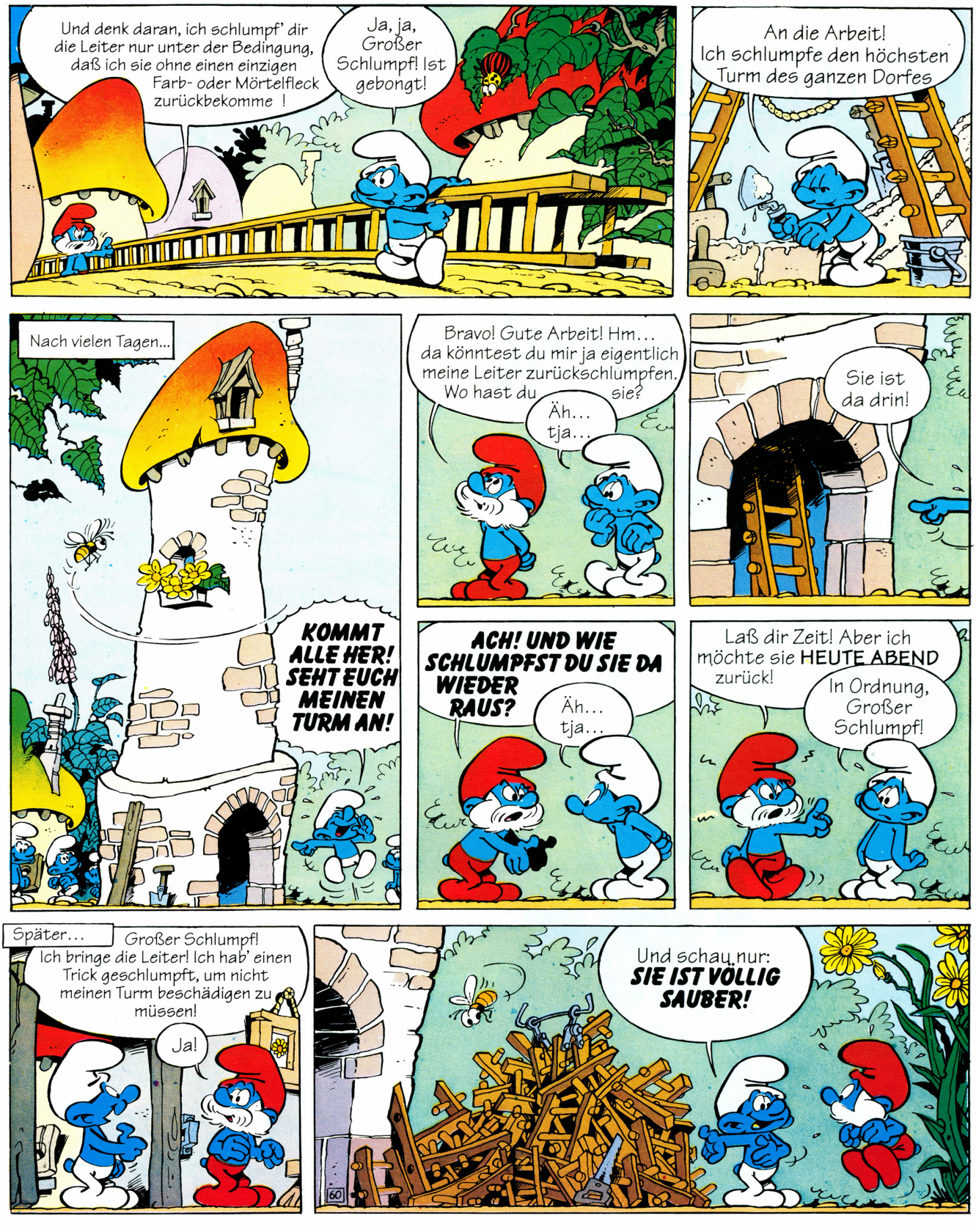
Willst Du mit Volldampf durch den Herbst brausen?

Coole Idee: 22 Speed-Gocarts zu gewinnen!

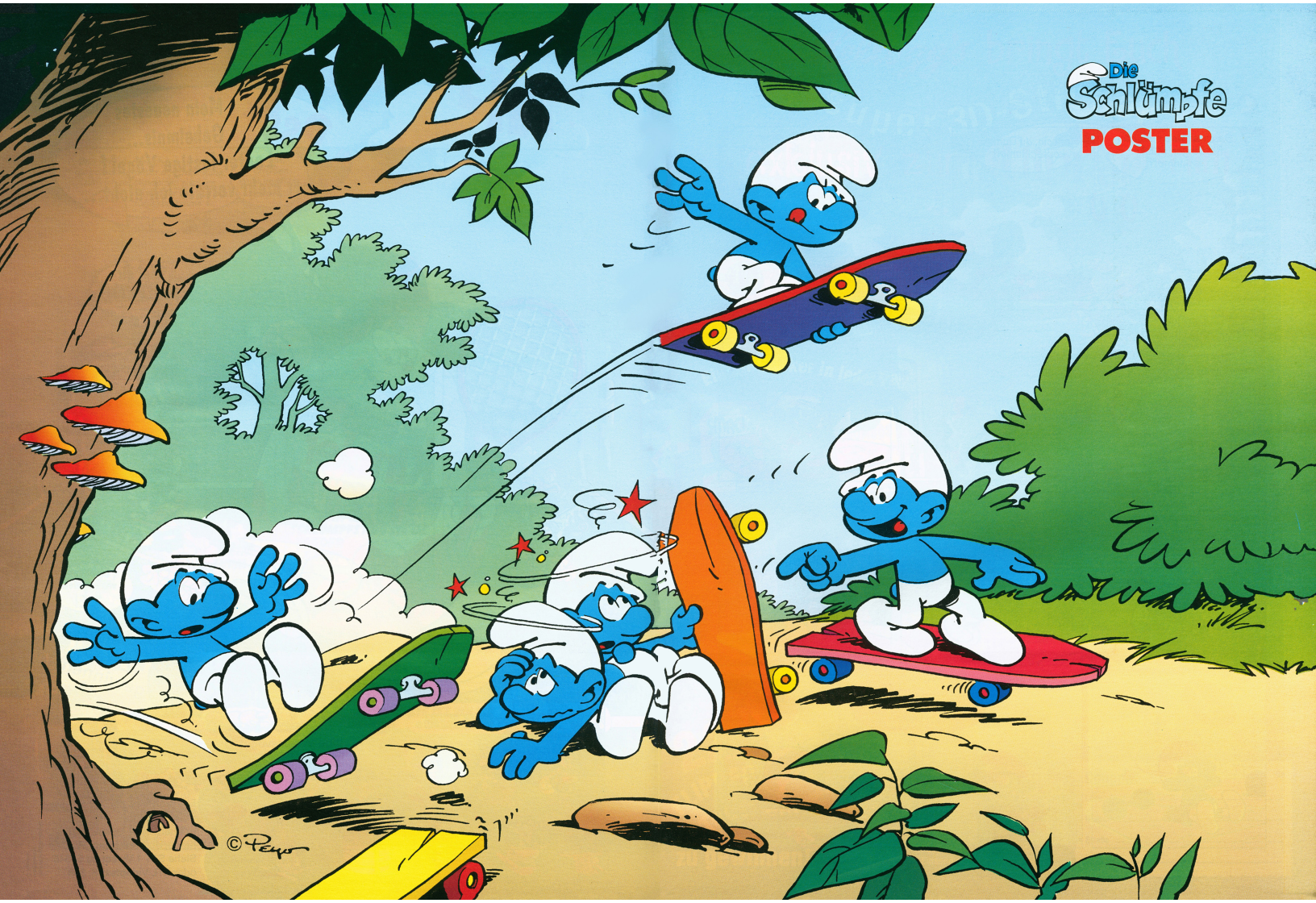
Rein ins Gocart, voll Speed geben und ab geht die Post: quer durch den Matsch, mitten durch die Laubhaufen und immer ein Stück schneller als die anderen.
Wenn Du mit diesem Gocart ganz vorne liegen willst, mußt Du das nächste Mal beim Einkaufen die Augen offen halten. Denn da, wo es Toffifee gibt, gibt's auch die Gewinnkarten. Schreib' uns einfach, was Dir an Toffifee am besten gefällt. Schon kannst Du an der großen Verlosung teilnehmen. Einsendeschluß ist übrigens der 30.11.96.

...es steckt viel Spaß in Toffifee!

SCHLUMPFEREIEN



Psst! Mein neuestes Geheimnis... Lauter lustige Vögel! Aber mehr verrate ich nicht...
Bei dir piept's wohl!
+ MILCH - KAKAO
Kinder ÜBERRASCHUNG®
© Ferrero
Einer von uns in jedem 7. Ei
Zu gewinnen!
Uns gibt's nur bei
+ MILCH - KAKAO
Kinder ÜBERRASCHUNG®
DIE BINGO-BIRDS
lustige Vereinsvögel
WILLY WICHTIG
FRITZ VORSITZ
CONNY COACH
ANJA AUGENAUFSCHLAG
PETER KNETER
MECKER-JOE
KARLA KAFFEEKLATSCH
RUDI RATLOS
TINA TOPSPIN
SCHORSCHI SCHLICHTER
Eine von 111 SPORT-BAGS, exklusiv von KinderÜberraschung. Wie? Siehe SAT 1 Videotext S. 545 oder RTL Videotext S. 369
Gestaltungsänderung vorbehalten
© Ferrero


Die Schlümpfe
POSTER
©Peyo

Sag mal, was sind das für Dinger, Muskelschlumpf?
Hanteln, du Dummkopfschlumpf!
Damit trainiere ich, bekomme schlumpfharte Muskeln, die mich echt stark machen! Hier, fühl mal!
Poh! Sind die hart!
Darf ich auch mal schlumpfen?
Nur zu! Tob dich ruhig aus! Ich schlumpf' inzwischen mein Bad!
Hm ... ich würde ja gerne etwas intelligenter werden ... da trainiere ich am besten mit dem Kopf!
Ich schlumpf' die Hantel in die Luft ...
... und schlumpf' sie mit der Stirn wieder auf!
BING
!
Hurra! Es hat geschlumpft! Ich hab' schon einen ganz harten Muskel!
?
18
Peyo

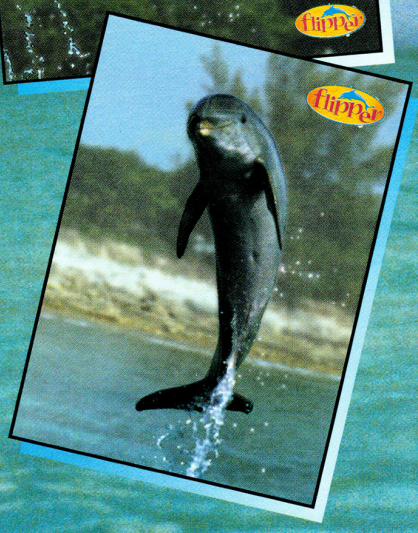
Kellogg's® bringt Euch

super 3D-Sticker

exklusiv zum flipper -Film

Ein 3D-Sticker in jeder Packung!

Insgesamt gibt es 6 verschiedene zum Sammeln.



222 FLIPPER-Taucheruhren zu gewinnen!

KELLOGG'S verlost jetzt exklusiv 222 Taucheruhren im FLIPPER™-Design. Wasserdicht bis 30 Meter Tiefe. Mach mit!

Einfach den Coupon ausschneiden, Lösungswort und Absender eintragen, auf eine frankierte Postkarte kleben und schicken an:

KELLOGG (DEUTSCHLAND) GMBH
Stichwort: FLIPPER
Postfach 104240, 28042 Bremen
Einsendeschluß: 30.09.1996

Gewinnfrage

Was findest Du jetzt in den KELLOGG'S Packungen?

Coupon Be

Lösungswort _____

Name _____

Straße _____

PLZ / Ort _____

DER GROßE SCHLUMPF ERZÄHLT:

Der Dummkopfschlumpf und der Regenbogen

Es war einmal eine große Regenwolke, die langsam weiterzog, nachdem sie sich über dem Schlumpfdorf ergossen hatte. Bald zeichnete sich ein wunderschöner Regenbogen ab und kündete die Rückkehr der Sonne an.

„Wie schön er ist!" murmelte der Dummkopfschlumpf!

„Ja", meinte der Überraschungsschlumpf, "Und weißt du, was man schlumpft? Daß man am Ende des Regenbogens, dort, wo er die Erde berührt, einen Topf voller Honig finden kann!"

In Wahrheit spricht die Legende natürlich von einem Topf voller Gold, aber die Schlümpfe interessieren sich nicht für Gut und Geld und sonstige Reichtümer. Bei einem Topf voller Honig allerdings geraten sie ins Schwärmen!

Der Dummkopfschlumpf war sofort Feuer und Flamme, und schon bald machte er sich auf den Weg. Die Augen fest auf den Horizont gerichtet, so marschierte er los. Der Überraschungsschlumpf beobachtete ihn - und krümmte sich vor Lachen.

Natürlich verschwand der Regenbogen recht schnell wieder, aber der Dummkopfschlumpf war sich absolut sicher, wo er den Boden berührt hatte: auf der Spitze eines steilen Hügels, genau neben einem alten, verkrüppelten Baumstamm. Dieser Hügel war sehr weit entfernt. Um zu ihm zu gelangen, mußte man einen dunklen, feuchten Wald durchqueren. Aber der Dummkopfschlumpf dachte nur an seinen Topf mit Honig. Er stapfte immer geradeaus, auch wenn er mal stolperte, durch Schlamm waten oder sich an dornigem Gestrüpp festhalten mußte.

Endlich erreichte er den Hügel und mußte noch einmal alle Kräfte sammeln, um ihn zu bezwingen. Aber dann fand er, zu seinem größten Erstaunen, nicht die geringste Spur von einem Honigtopf ... Er hatte den Baum schon einige Male grabend umkreist, bis er sich endlich völlig erschöpft und ausgepumpt zu Boden fallen ließ.

Nun begab es sich, daß sich genau in diesem Moment die Hexe Barbarossa mit ihrem Besen auf den Hügel zubewegte, der ihr als Landepiste diente. Sie war überrascht, hier einen Schlumpf zu sehen, und fragte ihn, was er denn so weit von zu Hause suchte.

„Einen Topf mit Honig", antwortete der Dummkopfschlumpf. „Der Überraschungsschlumpf hat mir gesagt, ich würde ihn am Ende des Regenbogens finden!"

„Verstehe", murmelte Barbarossa. „Du bist gutgläubig, und er amüsiert sich auf deine Kosten. Auch über mich macht man sich lustig, weil ich häßlich und bucklig bin."

Sie dachte einen Moment nach, und dann rief sie: „Folge mir! Ich gebe dir einen Topf mit meinem besten Honig. Danach fliege ich dich nach Hause!"

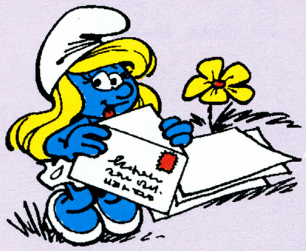
Der Dummkopfschlumpf kam so zu seinem ersten Ritt auf einem Hexenbesen. Barbarossa setzte ihn auf einer Wiese nahe des Schlumpfdorfes ab.

„Und nun wirst du alles vergessen!" sagte sie und schnippte mit den Fingern. „Wenn herauskommt, daß ich zu Gefälligkeiten fähig bin, ist mein Ruf ruiniert!"

So kam es, daß niemand verstehen konnte, wo der Dummkopfschlumpf den riesigen Topf Honig gefunden, geschweige denn, wie er ihn wohl transportiert hatte. Am meisten erstaunt aber war der Überraschungsschlumpf. Das Geheimnis plagte ihn derart, daß er für einige Tage die Lust an seinen Streichen verlor.

Man darf niemanden unterschätzen, auch wenn sie noch so wenig helle wirken. Gerade sie erleben manchmal die ungewöhnlichsten Abenteuer ...

Schlumpfinchens Postseite



Liebe Freundinnen und Freunde!

Es ist so schön, Post zu bekommen! Herzlichen Dank Euch allen, die ihr uns so viele Briefe geschlumpft habt! Der Muskelschlumpf mußte ganz schön schwitzen, bis er alle Postsäcke in mein Häuschen geschlumpft hatte! Wir haben uns dann zusammengesetzt und Eure schlumpfigen Gedichte, Sprüche, Fragen und Ideen gelesen! Viele von Euch haben tolle Bilder dazugelegt! Leider können wir Euch auf dieser Seite nur ein paar vorstellen, aber Ihr wißt ja, daß jeder Brief von uns beantwortet wird! Wer uns schreiben möchte, schlumpft seine Post an:

Die Schlümpfe · Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Gurgelhals

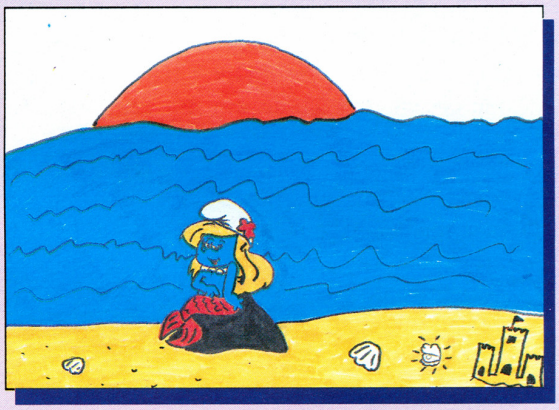
Gurgelhals ist nicht sehr nett,
drum huscht ganz schnell er ab ins Bett.

Schlumpfinchens Blumen wachsen nicht,
denn Gurgelhals ist ein Bösewicht.

Der Große Schlumpf geht ins Labor,
und Gurgelhals kommt schnell hervor.

Der Bäckerschlumpf backt einen Kuchen,
soll Gurgelhals doch Schlümpfe suchen.

Dieses schlumpfige Gedicht hat uns Alexandra Schneider aus der Tungerstraße 24 in 99099 Erfurt geschickt. Es gefällt uns schlumpfig gut! Danke schön!

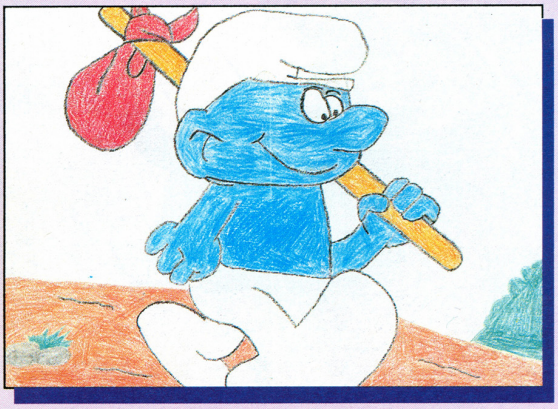


▲ Denise Sostre, Obere Hofstatt 2 in 97286 Winterhausen, hat uns dieses Bild geschickt. Ich als Nixe - wie romantisch! Ich bedanke mich sehr herzlich bei Dir, liebe Denise! !

▲ Christian Kleist, Am Fasanenholz 3 in 18147 Rostock, hat dieses lustige Bild gezeichnet! Danke schön!

Von Jan-Gerrit Otzen, ► Mühlenweg 42 in 25355 Barmstedt, stammt dieser tolle Schlumpf. Jan-Gerrit hat zu seinem Bild auch ein Gedicht mitgeschickt:

Der Wanderschlumpf
Im Frühlung schlumpft er auf Wanderschaft,
das kostet ihn ein wenig Kraft.
Drum hat den Schlumpfsack er dabei
mit mancher süßer Leckerei!
Danke, lieber Jan-Gerrit!

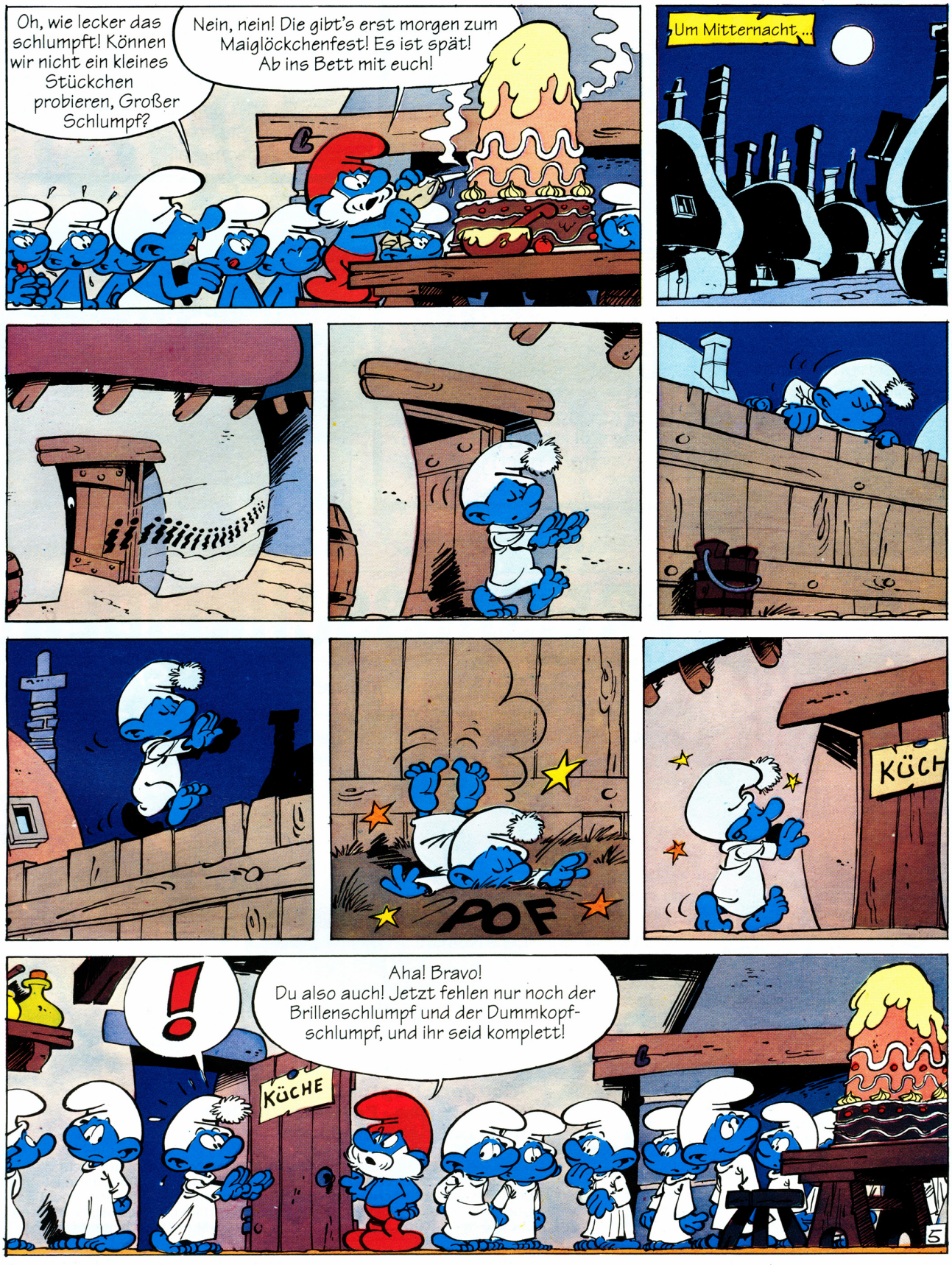


◄ "Hallo Schlümpfe! Wir sind große Fans von Euch", schreiben uns Falk und Tim Riffer aus der Damaschkestraße 2 in 02625 Bautzen. "Hier seht Ihr uns und unsere Schlumpfsammlung. Den großen Schlumpfkopf (hinter den CD's) hat uns unser Opa geschnitzt und bemalt. Wir spielen gern mit den Schlümpfen. Auch einige Kassetten, die CD's und ein Videospiel gehören zu unserer Sammlung. Natürlich wird auch jedes neue Schlümpfeheft von uns geschlumpft. Macht weiter so und schlumpft noch viele spannende Schlümpfe-Abenteuer!" Machen wir! Und Euch beiden herzlichen Dank!

►

Ich gestehe: Ich habe einen Hang zu süßen Sachen! Da hat mich Julia Galster, Märkische Straße 6 in 32825 Blomberg wirklich gut getroffen. Danke schön, liebe Julia! mitgeschickt:

SCHLUMPFEREIEN



Bei uns im Schlumpfdorf geht's ganz schön lustig zu! Wenn wir uns Witze schlumpfen, dann lachen wir uns manchmal ganz kringelig. Einige möchte ich Euch hier erzählen! Aber nicht nur das: Es gibt auch ein schlumpfiges Preisausschreiben, bei dem Ihr alle mitschlumpfen und gewinnen könnt!

Der Große Schlumpf gibt Unterricht. Er diktiert und diktiert, erklärt und erklärt. Plötzlich hält er inne, schaut hoch und fragt:
"Kommt ihr auch alle mit?"
Da rufen ihm die Schlümpfe entgegen:
"Au ja! Wohin denn?"

Der Muskelschlupf trainiert wieder einmal die Fußballmannschaft der Schlümpfe. Schließlich winkt er den Brillenschlumpf zu sich und meint:
"Du bist wirklich mein bestes Pferd im Stall!"
"Ach was, ich?" staunt der Brillenschlumpf!
"Ja, du machst den größten Mist der gesamten Mannschaft!"

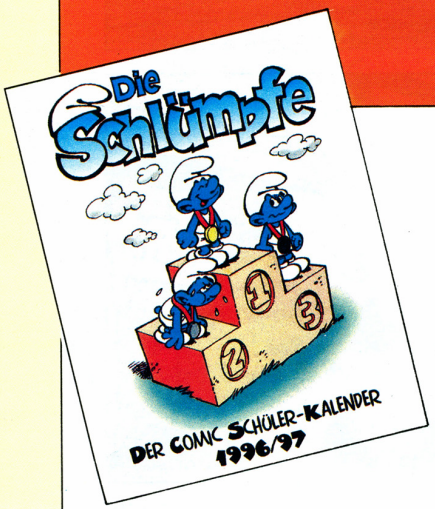
Sagt der Brillenschlumpf zum Bastelschlumpf:
"Ich weiß noch gar nicht, was ich Schlumpfinchen zum Geburtstag schenken soll!"
Meint der Bastelschlumpf:
"Frag sie doch einfach, was sie gerne hätte!"
Antwortet der Brillenschlumpf:
"Na hör mal! So teuer soll das Geschenk auch nicht werden!"

Der Feinschmeckerschlumpf zum Kochschlumpf:
"Und was sagst du zu der Fliege in meiner Suppe?"
Der Kochschlumpf:
"Was soll ich schon sagen? Sie versteht mich ja doch nicht!"

Der Dicherschlumpf und der Dummkopfschlumpf machen einen Abendspaziergang. Meint der Dichterschlumpf:
"Ich wüßte zu gern, ob der Mond bewohnt ist!"
Sagt der Dummkopfschlumpf:
"Klar doch! Da oben scheint doch Licht!"

Der Basteschlumpf fragt den Dummkopfschlumpf:
"Weißt du, warum Tappsy seine Zunge so weit raushängen läßt?"
Der Dummkopfschlumpf:
"Nein! Vielleicht ist sein Kopf zu kurz!"

PREISAUSSCHREIBEN!



Endlich mehr Spaß in der Schule:
DER COMIC SCHÜLER-KALENDER "DIE SCHLÜMPFE" IST DA!

Im ganzen Schuljahr gute Laune - dafür sorgen die fröhlichen Bewohner des Schlumpfdorfs im neuen Schüler-Kalender "Die Schlümpfe"! 168 prallvolle Seiten mit vielen schlumpfigen Storys, Witzen und Gags. Dazu gibt's:

- ein übersichtliches Kalendarium
- Stundenpläne,
- Ferientermine,
- eine Multiplikationstabelle,
- ein Adreßverzeichnis,
- eine Notenübersicht,
- und viel Platz für eigene Notizen!

Einen von 30 schlumpfigen Schüler-Kalendern kannst Du jetzt gewinnen! Du brauchst nur bei diesem Preisausschreiben mitzumachen, und mit etwas Glück hast auch Du bald mehr Spaß in der Schule! Garantiert!

Deine Aufgabe:
In der ersten Comic-Geschichte Deines Schlümpfe-Magazins erfindet ein Schlumpf das Kopfballspiel.
Wie lautet sein Name?

❑ Brillenschlumpf
❑ Dummkopfschlumpf
oder ❑ Großer Schlumpf?

Schreibe die Antwort auf eine Postkarte und schicke diese, mit Altersangabe und Absender, an:

Die Schlümpfe
Stichwort: Kopfball
Bastei-Verlag - Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barablösung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

WOLLT IHR DIE TOTALE ÄKTSCHEN?

36 PRALLE SEITEN **S**PIEL, **S**PASS UND **S**PANNUNG: ÄKTSCHEN-**P**ÄCK IST DIE GEHEIMWAFFE GEGEN LANGEWEILE.

NUR 3,80 DM

DAS **S**PASS-MAGAZIN GIBT'S JETZT BEIM **Z**EITSCHRIFTEN-HÄNDLER

FALLS VERGRIFFEN, BITTE DIREKT TELEFONISCH BEIM **B**ASTEI-**V**ERLAG BESTELLEN: 02202/121445

DIE NASCHKATZE

Ja, Großer Schlumpf, ich hab' von der Suppe geschlumpft! BUHUUUU!

Du Unglücksrabe! Ich hatte ein Zauberpulver hineingemischt ... ein höchst wirksames alchimistisches Wundermittel!

Heißt das, ich muß jetzt für immer und ewig mit diesem Schwanz rumschlumpfen?

Zum Glück nicht! Du brauchst nur 24 Stunden nichts zu essen, dann wird alles wieder normal!

Einen ganzen Tag? Nichts schlumpfen? Dann sterbe ich vor Hunger!

Heute ist das große Fest ... und es wird eine Menge Torten geben ... Erdbeeren mit Schlagsahne ... und ... da kann ich nicht widerstehen!

?

!

Deine Strafe hört sich hart an, Feinschmeckerschlumpf! Aber halt dich dran, sonst wirst du für immer so bleiben!

He! Schlumpft mal her! Der Feinschmeckerschlumpf hat einen Riesenschwanz!

Zeig mal, kannst du ihn auch kringeln? Hahaha!

Der Große Schlumpf hat gesagt, daß er wieder ganz normal wird, wenn ich 24 Stunden nichts schlumpfe! ABER ICH HAB' HUNGER!

Hi! Hi!

HA HA HA!

Fasten ist für den Feinschmeckerschlumpf wirklich ein Problem ...

Ich kann nicht länger widerstehen! Schlumpft mir eine Torte!

Nein, nein, Feinschmeckerschlumpf! Vergiß die Prophezeiung nicht!

Egal! Ich hab' Hunger!

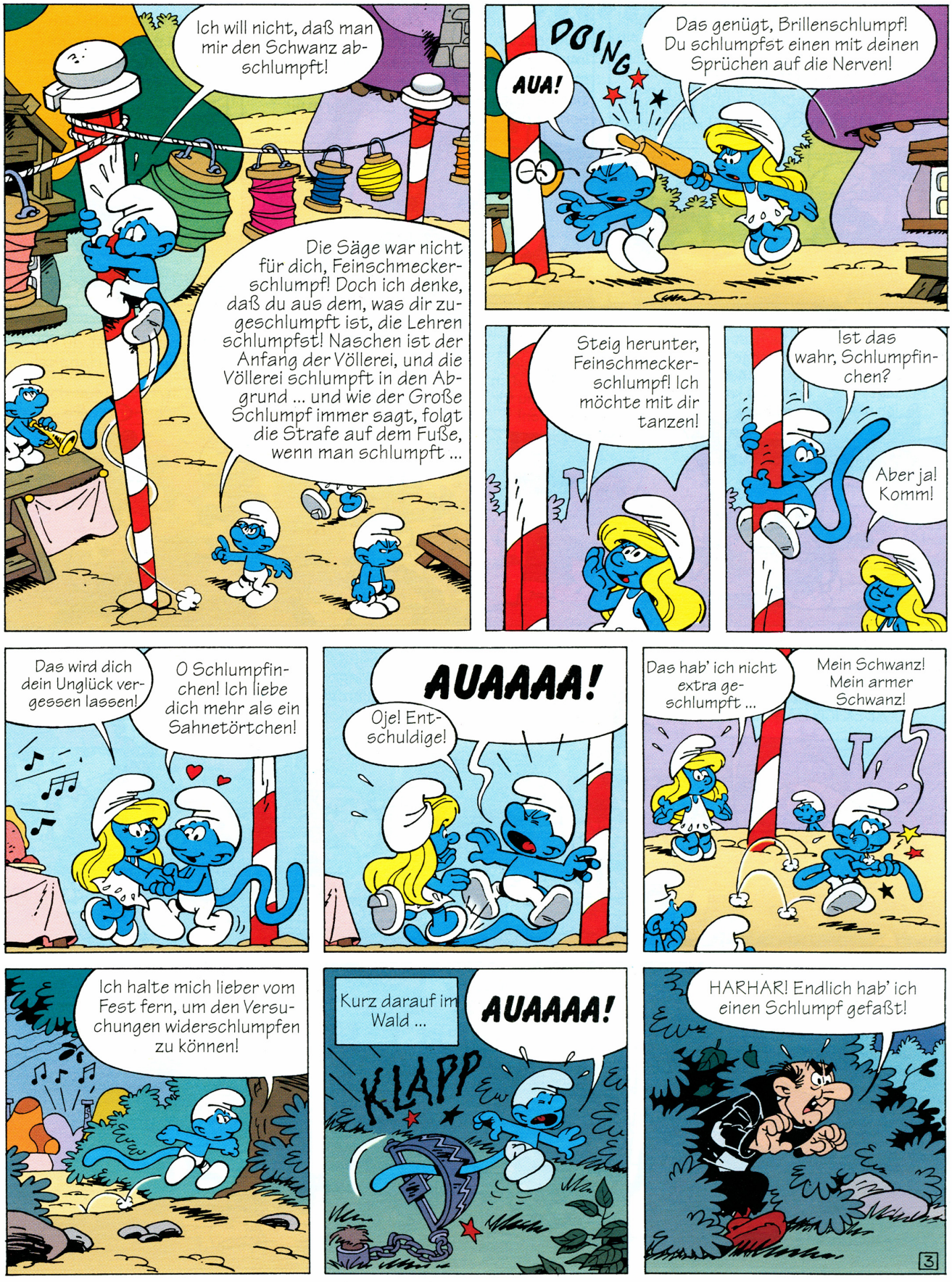
Wenn du ißt, muß man dir morgen den Schwanz abnehmen!

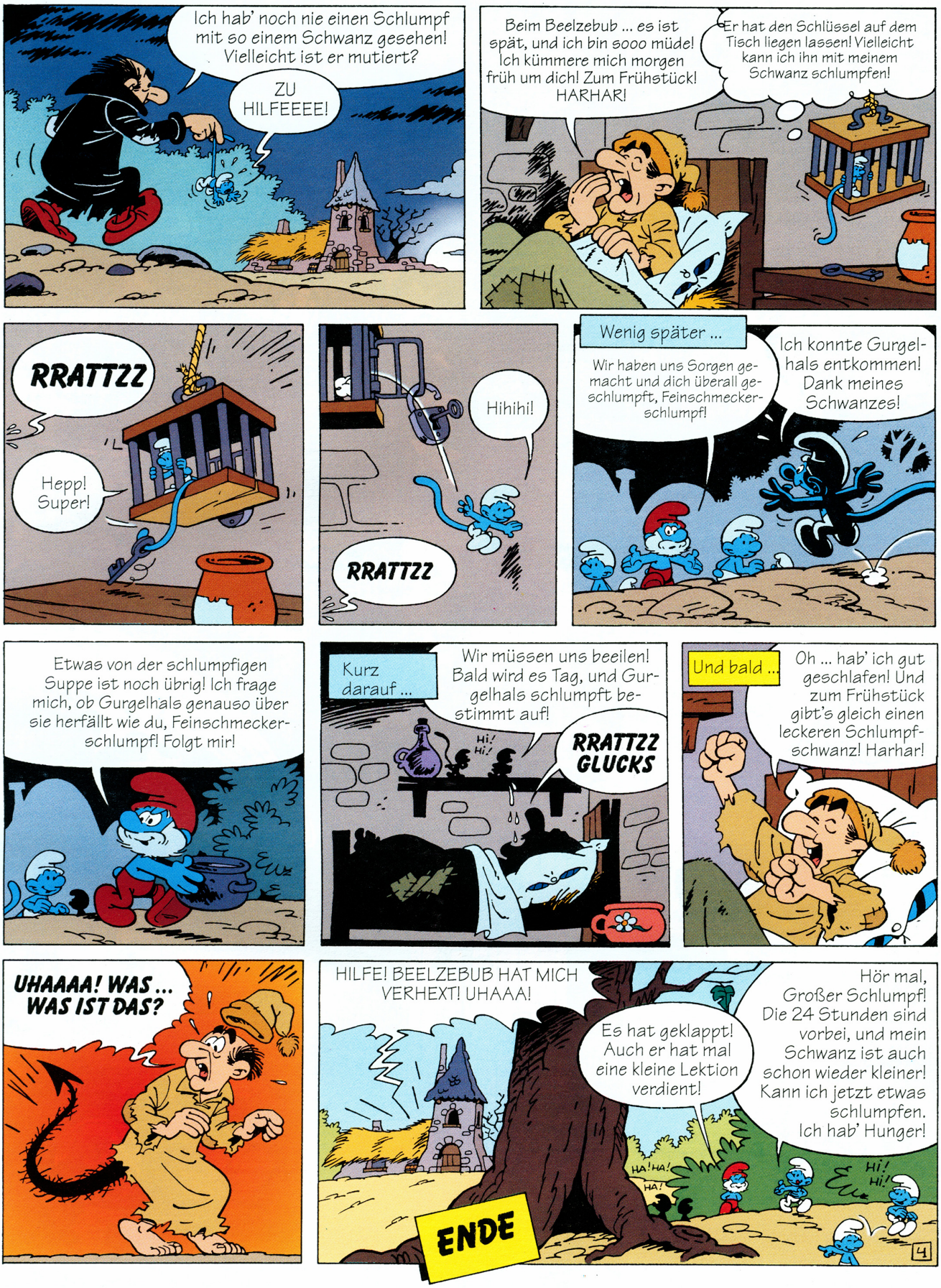
AAAHHH!

Nein, nein! Gnade! Laß mir meinen Schwanz, Bastelschlumpf!

Aber ... ich wollte doch nur Holz fürs Feuer besorgen ...

2


Ich will nicht, daß man mir den Schwanz abschlumpft!
Die Säge war nicht für dich, Feinschmeckerschlumpf! Doch ich denke, daß du aus dem, was dir zugeschlumpft ist, die Lehren schlumpfst! Naschen ist der Anfang der Völlerei, und die Völlerei schlumpft in den Abgrund ... und wie der Große Schlumpf immer sagt, folgt die Strafe auf dem Fuße, wenn man schlumpft ...
DOING
AUA!
Das genügt, Brillenschlumpf! Du schlumpfst einen mit deinen Sprüchen auf die Nerven!
Steig herunter, Feinschmeckerschlumpf! Ich möchte mit dir tanzen!
Ist das wahr, Schlumpfinchen?
Aber ja! Komm!
Das wird dich dein Unglück vergessen lassen!
O Schlumpfinchen! Ich liebe dich mehr als ein Sahnetörtchen!
AUAAAA!
Oje! Entschuldige!
Das hab' ich nicht extra geschlumpft ...
Mein Schwanz! Mein armer Schwanz!
Ich halte mich lieber vom Fest fern, um den Versuchungen widerschlumpfen zu können!
Kurz darauf im Wald ...
AUAAAA!
KLAPP
HARHAR! Endlich hab' ich einen Schlumpf gefaßt!
3


Ich hab' noch nie einen Schlumpf mit so einem Schwanz gesehen! Vielleicht ist er mutiert?
ZU HILFEEEE!
Beim Beelzebub ... es ist spät, und ich bin sooo müde! Ich kümmere mich morgen früh um dich! Zum Frühstück! HARHAR!
Er hat den Schlüssel auf dem Tisch liegen lassen! Vielleicht kann ich ihn mit meinem Schwanz schlumpfen!
RRATTZZ
Hepp! Super!
Hihihi!
RRATTZZ
Wenig später ...
Wir haben uns Sorgen gemacht und dich überall geschlumpft, Feinschmeckerschlumpf!
Ich konnte Gurgelhals entkommen! Dank meines Schwanzes!
Etwas von der schlumpfigen Suppe ist noch übrig! Ich frage mich, ob Gurgelhals genauso über sie herfällt wie du, Feinschmeckerschlumpf! Folgt mir!
Kurz darauf ...
Wir müssen uns beeilen! Bald wird es Tag, und Gurgelhals schlumpft bestimmt auf!
Hi! Hi!
RRATTZZ GLUCKS
Und bald ...
Oh ... hab' ich gut geschlafen! Und zum Frühstück gibt's gleich einen leckeren Schlumpfschwanz! Harhar!
UHAAAA! WAS ... WAS IST DAS?
HILFE! BEELZEBUB HAT MICH VERHEXT! UHAAA!
Es hat geklappt! Auch er hat mal eine kleine Lektion verdient!
Hör mal, Großer Schlumpf! Die 24 Stunden sind vorbei, und mein Schwanz ist auch schon wieder kleiner! Kann ich jetzt etwas schlumpfen. Ich hab' Hunger!
HA! HA! HA!
Hi! Hi!
ENDE
4

Galaktika

DAS SCHNELLE SCHLÜMPFE-WÜRFELSPIEL

Der Countdown läuft. Jetzt geht es mit den Schlümpfen in den Weltraum. Zwei Spieler stellen ihre Spielfiguren auf eine der beiden Raketen. Wer die höchste Augenzahl würfelt, fängt an. Ihr dürft jeweils so viele Felder vorrücken, wie Ihr Punkte gewürfelt habt. Aber ganz so einfach geht die Reise für unsere Astronautenschlümpfe natürlich nicht. Überall lauern Gefahren. Wenn Ihr auf einem Zahlenstern landet, müßt Ihr die betreffenden Spielregeln einhalten und erfüllen. Kurz vor dem Ziel warten noch ein paar besonders schwere Brocken auf Euch. Ihr müßt so lange würfeln, bis Ihr genau auf dem Feld Nr. 14 landet, denn dort müßt Ihr erst einmal durch den Zoll. Jetzt gilt es, eine "Zwei" zu würfeln, um auf dem Zielplaneten zu landen, wo bereits das Willkommens-Komitee auf den Sieger wartet. Gewonnen hat, wer zuerst gelandet ist ...

DIE ZAHLENSTERNE:

1) Du hast einen klassischen Fehlstart hingelegt. Zurück auf den Starplatz und noch einmal von vorn beginnen!

2) Ein Asteroid hat Deinen Treibstofftank beschädigt. Setze zwei Runden aus, um ihn reparieren zu können!

3) Falls Du weder auf Zahlenstern Nr. 1 noch Nr. 2 gelandet bist, darfst Du zur Belohnung bis Stern Nr. 5 durchfliegen.

4) Deine Sauerstofftanks sind leck. Einmal mit dem Würfeln aussetzen und reparieren!

5) Du verläßt unser Sonnensystem. Gleich noch einmal würfeln!

6) Du legst eine Pause in der Weltraum-Raststätte ein. Setze zwei Runden aus!

7) Du mußt einem Kometen ausweichen! Gehe drei Felder zurück!

8) Der kleine und der große Bär kreuzen Deinen Weg. Du hältst an, um dich mit ihnen zu unterhalten. Setze zwei Runden aus!

9) Du hast vergessen, in der Weltraum-Raststätte zu bezahlen! Also zurück auf Zahlenstern Nr. 6!

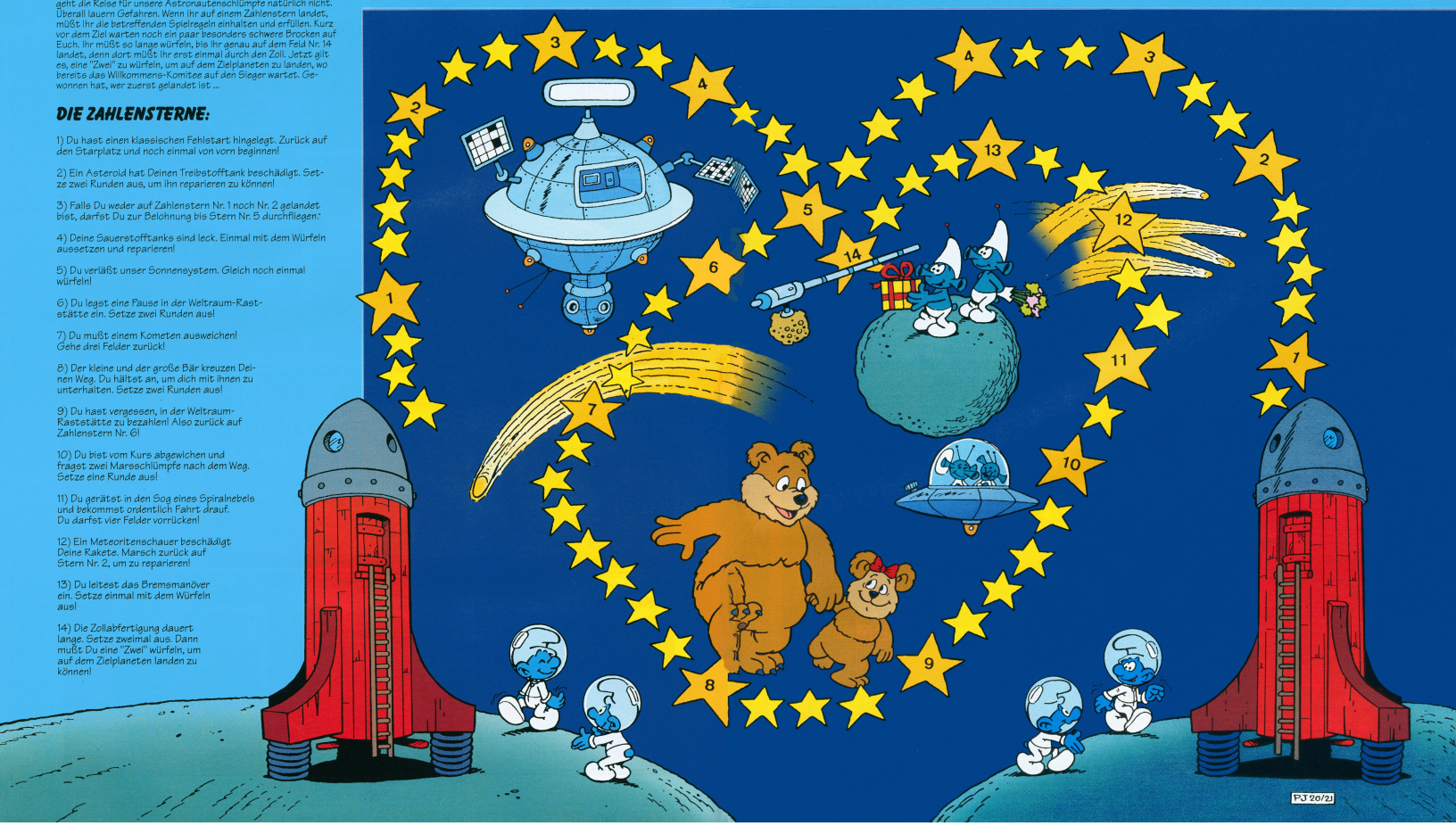
10) Du bist vom Kurs abgewichen und fragst zwei Marsschlümpfe nach dem Weg. Setze eine Runde aus!

11) Du gerätst in den Sog eines Spiralnebels und bekommst ordentlich Fahrt drauf. Du darfst vier Felder vorrücken!

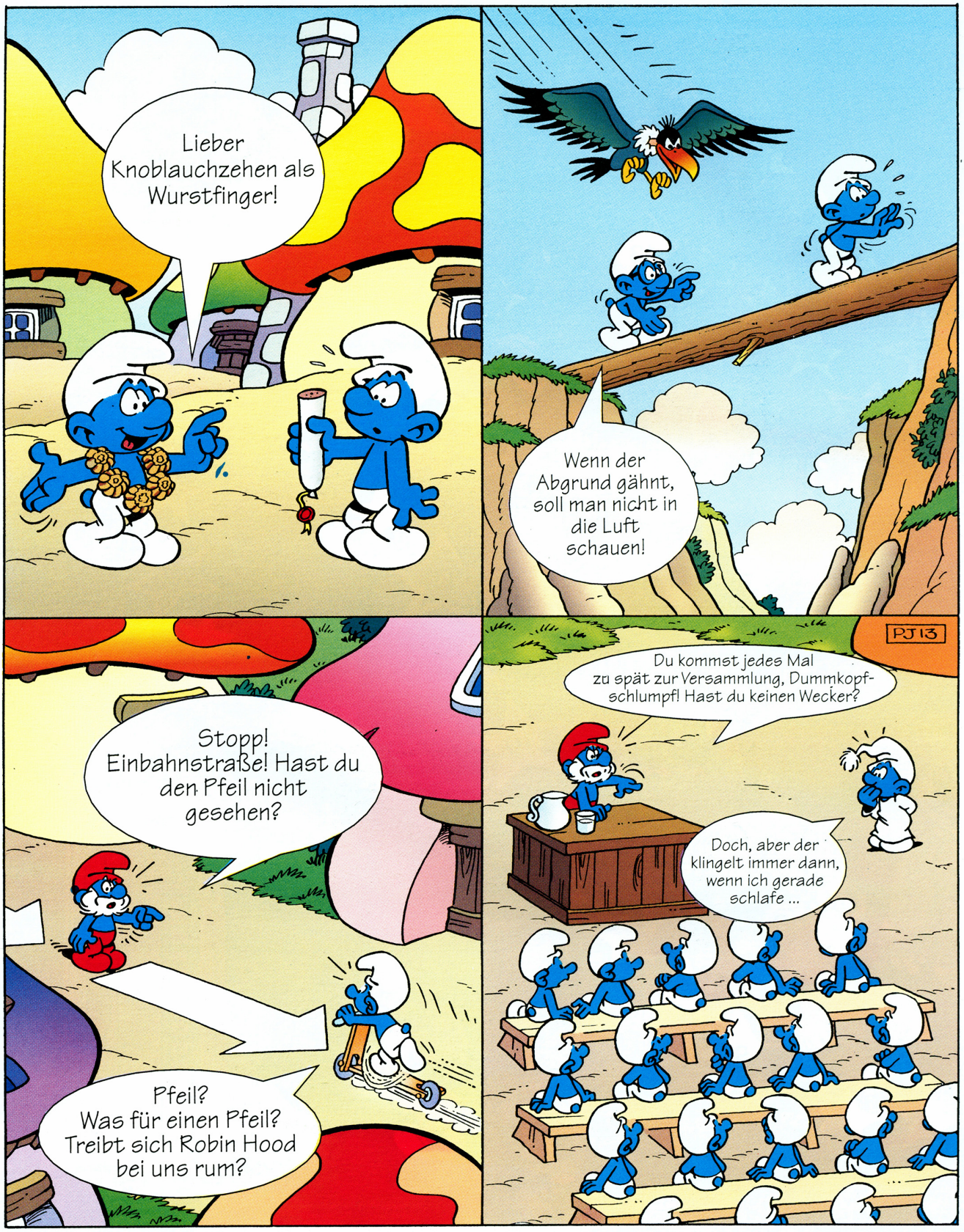
12) Ein Meteoritenschauer beschädigt Deine Rakete. Marsch zurück auf Stern Nr. 2, um zu reparieren!

13) Du leitest das Bremsmanöver ein. Setze einmal mit dem Würfeln aus!

14) Die Zollabfertigung dauert lange. Setze zweimal aus. Dann mußt Du eine "Zwei" würfeln, um auf dem Zielplaneten landen zu können!



WITZE, SPRÜCHE, SCHLUMPFEREIEN



AQUAZONE

Achtung..... Aquasharks greifen an....

★ 6145
Aquanaut
Amphibienwalze

★ 6190
Aquashark Skorpion

6195
Aquanaut
Unterwasserstation
„Palais Neptun"

★ NEU 1996

LEGO SYSTEM

© 1996. LEGO GmbH, Hohenwestedt. ®LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 92396/96

SCHLUMPFEREIEN

Vorschlumpf

Zirkus im Schlumpfdorf - und alle machen mit! Alle? Nicht ganz! Der Dummkopfschlumpf unternimmt zwar mächtige Anstrengungen, bei einer Nummer unter der Zirkuskuppel dabeisein zu dürfen, doch er stellt sich schon etwas schlumpfig an ... Auch Schlumpfinchen hat es nicht so einfach. Bei der Probe meckert jemand - natürlich der Brillenschlumpf -, ihre Vorstellung sei nicht gerade besonders originell. Schlumpfinchen kocht vor Wut - und läßt sich etwas einfallen! Was, soll noch nicht verraten werden, aber es hat etwas mit einem bösen Zauberer zu tun ...

Freu Dich auf dieses schlumpfige Abenteuer. Doch es gibt noch viel, viel mehr! Zum Beispiel die Geschichte von den Schlümpfen, die sich vor Gurgelhals in einer Vogelscheuche verstecken. Doch plötzlich muß ausgerechnet Schlumpfinchen fürchterlich niesen! Außerdem stellt Dir der Naturschlumpf ein ganz schlumpfiges Tier vor, und es gibt wieder viele Rätsel, Spiele und ein tolles Preisausschreiben! Seid dabei und macht mit!

Bis zum nächsten Schlumpf!

Die Schlümpfe

Impressum

erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich · Verlagsleitung: Heribert Paul Ditges · Projektleitung: Jürgen Drescher · Redaktion: Ingrid Bachmann · Redaktionelle Mitarbeit: Manfred Schmeing · Grafik und Satz: Anja Baluch Ars Littera, Aachen · Herstellung: Silvia Menczykalski · Verlag und Redaktion: Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/1210, Fax: 02202/121500 · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung), Barbara Eschbach (Verkauf) · Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Gerlinde Lenges · Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.01.1996 · Vertrieb: Werner Kraus (Leitung), Bernhard Mai (Verkauf) · Copyright: © Peyo 1996/Licensed through I.M.P.S. Brussels · Gesamtherstellung: Bastei-Verlag · Auslieferung in Österreich: A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3. A-2201 Seyring, Tel.: (Österreich) 02246/2591, Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht. Druck: Frank Druck, Preetz
Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementär chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

"Wer den Dreh raus hat, gewinnt!

UHU

flinke flasche

- mit dem tollen Dreh für Punkt- und Flächenkleben
- auswaschbarer Alleskleber
- auch ohne Lösungsmittel

Steinstarker Computer zu gewinnen!
Verlosung: • ein toller PC im Steinzeit-Look oder ein super Multimedia-PC • und 100 Überraschungspakete zum Schulanfang

So funktioniert's: UHU flinke flasche mit dem tollen Dreh für P . . . t - und F . . . . . n. Lösungssatz auf Postkarte schreiben, gewünschten PC angeben, Absender und Alter eintragen, und ab geht die Post an: UHU GmbH, Postfach, 77812 Bühl. Einsendeschluß: 30.11.96

Im Falle eines Falles – UHU

...JETZT AUF JEDER TAFEL **kinder** SCHOKOLADE®...

...EIN WITZIGER

CRAZY CROCO INFO-MONITOR

© FERRERO '96

... EINER VON **6** TOLLEN CRAZY CROCO INFO-MONITOREN ... JETZT AUF JEDER TAFEL KINDERSCHOKOLADE ...